
JUMBO
02462
Croc' Bonbons
les aventures de
Hansel & Gretel

Qui réussira le premier à rassembler quatre friandises différentes ? Comme dans le conte de Grimm, Hansel et Gretel vont essayer de mettre la main sur les friandises de sa maison, sans que la vilaine sorcière les voie. Mais attention aux apparences ! Car si certaines friandises sont faciles à prendre, d'autres le sont beaucoup moins… Et si tu te trompes de friandise, alors la sorcière sortira de la maison et tu devras remettre la friandise à sa place. Retiens donc bien quelles sont les friandises que tu as le droit de prendre et quelles sont celles que tu n'as pas le droit de prendre ! Le joueur qui a réussi en premier à réunir quatre friandises différentes a gagné !

Contenu

4 figurines Hansel et Gretel
1 maison en sucreries de la sorcière
24 friandises (6 chocolats, 6 petits cœurs, 6 meringues, 6 biscuits)
1 plateau de jeu
1 dé
1 cheville
1 manuel d'instructions

Avant de commencer

1. Placer les piles dans le compartiment prévu à cet effet (voir le chapitre « Note d'avertissement concernant les piles » de ce manuel).

2. Enfoncer la cheville, avec la tige orientée vers le haut, dans le trou situé au milieu du plateau de jeu. Poser le plateau de jeu sur une surface plane et place la maison sur la cheville. La cheville doit donc être enfoncée dans le trou situé en dessous de la maison.

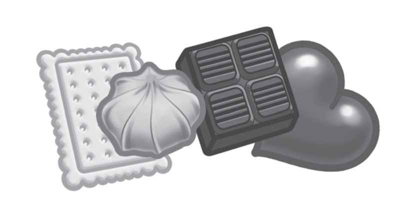
3. Placer les 24 friandises sur les murs et sur le toit de la maison. Pour chaque type de friandises, il y a 6 emplacements disponibles sur la maison. Ces emplacements sont reconnaissables à la forme des échancrures dans le plastique. Choisir pour chacune des friandises le lieu qui lui correspond.

4. Chaque joueur choisit une figurine Hansel et Gretel et la place sur le plateau, sur la case qui correspond à la couleur de la figurine – ce sont les cases "départ" respectives des joueurs.

5. Avant de commencer à jouer, vérifier que l'interrupteur qui se trouve sous le four, à l'arrière de la maison, est sur la position éteinte. Allumer ensuite le jeu en plaçant l'interrupteur sur la position de gauche ou de droite, selon le niveau de difficulté choisi (voir le chapitre « Niveaux de jeu »).

But du jeu

Le gagnant est le joueur qui a réussi en premier à rassembler les quatre friandises différentes de la maison



Le jeu commence

Le joueur le plus jeune peut commencer. À tour de rôle, les joueurs jettent le dé et déplacent leur figurine Hansel et Gretel dans le sens des aiguilles d'une montre. Lorsque c'est ton tour, lance le dé et déplace ta figurine Hansel et Gretel du même nombre de cases que celui indiqué par le dé. Attention : il ne peut y avoir qu'une seule figurine Hansel et Gretel sur une même case. Si une case est occupée, tu dois alors avancer sur la case suivante.

Prendre les friandises de la maison

Si ta figurine Hansel et Gretel arrive sur une case où se trouve une meringue, un petit cœurs, un biscuit ou un chocolat, tu peux alors essayer de prendre cette friandise. Autrement dit, si tu atterris sur une case avec une meringue, cela signifie que tu peux essayer de prendre une meringue, si tu atterris sur une case avec un biscuit, tu peux essayer de prendre un biscuit, etc. Tu as le droit de choisir quelle meringue ou quel biscuit tu prends.

Mais fais attention ! Dans la maison vit une sorcière, et elle entre dans une colère noire lorsque tu prends des friandises de sa maison derrière son dos ! Il y a donc deux possibilités : soit elle ne s'aperçoit pas que tu as pris une friandise, soit elle s'en aperçoit et elle sortira alors furieuse de la maison. Dans ce dernier cas, tu dois remettre la friandise à sa place et passer ton tour. S'il ne se passe rien, alors la friandise est à toi et c'est au joueur suivant de lancer le dé.

Echanger des friandises

Lorsque tu arrives sur une case « échanger », tu as le droit d'échanger une de tes friandises (n'importe laquelle) avec une friandise qui se trouve encore sur la maison. Si tu en as, il est toujours judicieux d'échanger les friandises que tu as en double. Remets d'abord les doubles à un endroit vide sur la maison. Prends ensuite une friandise que tu ne possèdes pas encore. Mais attention ! La sorcière peut maintenant sortir d'un instant à l'autre de la maison ! Si c'est le cas, tu dois alors laisser ta friandise et passer ton tour. Tu n'as alors pas non plus le droit de reprendre ton ancienne friandise.



Confisquer des friandises

Lorsque tu arrives sur une case « Confisquer », tu as le droit de confisquer la friandise d'un autre joueur qui correspond à la friandise qui est illustrée sur la case. Tu as également le droit de choisir le joueur à qui tu souhaites confisquer cette friandise. Il est alors tactiquement judicieux de choisir un joueur qui a déjà presque rassemblé toutes ses friandises. Si personne n'a la friandise que tu cherches, tu passes ton tour et c'est au joueur suivant de jouer.

Qui a gagné ?

Le joueur qui a réussi en premier à rassembler quatre friandises différentes, a gagné. Tu dois donc avoir au moins 1 biscuit, 1 meringue, 1 petit cœurs et 1 chocolat. Le gagnant peut ensuite appuyer sur la cheminée pour arrêter la partie !



Niveaux de jeu

Avant de commencer à jouer, l'interrupteur doit toujours être éteint. Le jeu comporte deux niveaux de difficulté. Au premier niveau, la sorcière est moins vigilante et il est plus facile de prendre des bonbons de la maison. Sur 6 friandises d'une même sorte, tu peux en prendre 4 sans courir de risque. Dans les 2 autres cas, la sorcière sortira de la maison.



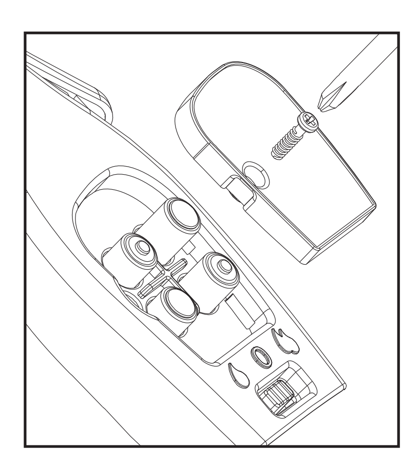
Au deuxième niveau, la sorcière fait beaucoup plus attention ! Tu ne peux plus prendre que 3 friandises sans courir de risque. Pour les 3 autres, elle sortira de la maison…

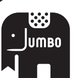
Tu programmes le niveau 1 en plaçant l'interrupteur sur la position de gauche et le niveau 2 en plaçant l'interrupteur sur la position de droite. Lorsque l'interrupteur est sur la position du milieu, c'est que la maison est éteinte. Après avoir joué, n'oublie pas de toujours bien éteindre la maison !

Notice d'avertissement concernant les piles

Lorsque les piles sont épuisées, il convient de dévisser le couvercle du four situé à l'arrière de la maison et de remplacer les piles (4 x AAA). Toujours veiller à bien suivre les instructions figurant sur l'emballage des piles. Insérer les piles neuves de 1,5 V dans le compartiment, en les positionnant dans le bon sens.

- Ne pas essayer de recharger des piles qui ne sont pas rechargeables.
- Veiller à bien retirer les piles rechargeables avant de les recharger.
- Toujours demander l'aide d'un adulte pour recharger les piles rechargeables.
- Ne pas mélanger différents types de piles, ni des piles neuves avec des piles qui ont déjà été utilisées.
- N'utiliser que des piles de 1,5 V du type recommandé.
- Toujours retirer les piles du jeu dès qu'elles sont épuisées.
- Ne jamais provoquer de court-circuit entre les bornes du support des piles.





Made by Jumbo International, P.O. Box 2224, 1500 GE Zaandam, the Netherlands

Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans, car contient des éléments de petites dimensions pouvant être absorbés. Conserver cette boîte poer toute référence ultérieure. Fabriqué en Chine.

CE

0-3